



Reglement Clan-Schweizermeisterschaft HGIS 2024

- Ein Clan besteht aus 4 Athlet/innen.
- Bei Ausfall eines Athleten darf dieser einmalig durch einen 5. Athleten ersetzt werden.
- Es wird in jeder Disziplin die jeweils beste Leistung aller 4 Athleten addiert.
- Alle Athleten müssen volljährig sein.
- Versicherung ist die Sache der teilnehmenden Athleten. Bei Unfällen, Sach- oder Personenschäden kann der Veranstalter nicht haftbar gemacht werden.

Grundsätze Steinstossen & Gewichtswurf

- Die Wurf-Zone ist von quadratischer Form und wird von einer Grundlinie (Abwurf balken) und Seitenlinien abgegrenzt.
- Jeder Athlet darf während des Wettkampfs 3 Würfe tätigen, wovon der weiteste für diese Disziplin angerechnet wird.
- Der Abwurfbereich darf zu keinem Zeitpunkt des Versuches übertreten werden.
- Die Würfe müssen kontrolliert beendet werden. Stürzt ein Athlet, berührt er mit der Hand den Boden, stolpert er aus dem Abwurfbereich etc. gilt der Versuch als ungültig.
- Ein Versuch kann unterbrochen und neu gestartet werden, solange er kontrolliert abgebrochen wird und noch keine Regelverletzung stattgefunden hat. Mit Erlaubnis des Wertungsrichters darf hierzu auch kurzfristig der Wurfbereich verlassen werden.
- Jeder Wurf wird von der Grundlinie der Abwurfzone bis zur nächstgelegenen Mulde im Boden, die durch den Aufprall des Steines/Gewichts erfolgte, gemessen.
- Nach Beendigung eines Versuches darf der Abwurfbereich nicht nach vorne über den Begrenzungsbalken hinaus verlassen werden.

Steinstossen

- Das normale Steinstossen erfolgt nach den gleichen Regeln wie das Kugelstossen. Jede einarmige Stosstechnik, Angleiten, Drehstoss etc. ist erlaubt. Der Stein darf nicht geworfen werden, d.h. bis zur Abgabe des Steines muss er am Hals anliegen.
- Das Gewicht des Steines beträgt

H: 7.5kg

D: 3.6kg

Gewichtswurf

- Das Gewicht muss mit einer Hand geworfen werden.
- Erlaubt ist nur die Technik des Pendelwurfs: Beide Beine müssen bis zum Abwurf fest am Boden stehen. Drehtechniken sind nicht erlaubt.
- Die Gewichte:

H: 12,7kg

D: 6,35kg

Traktorreifen überschlagen

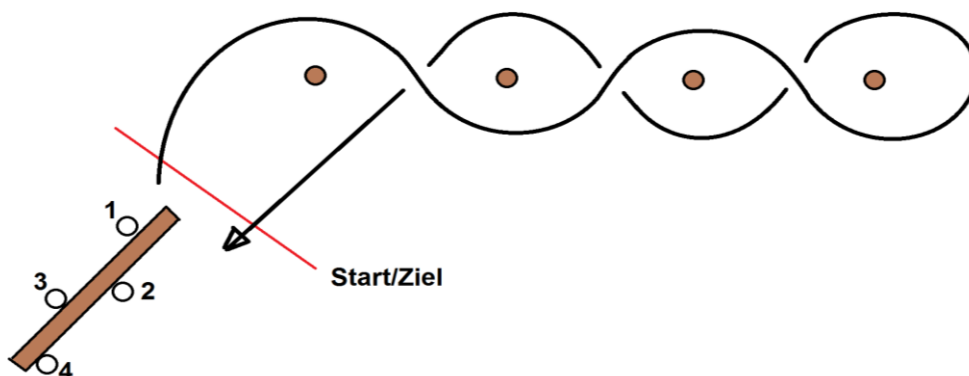
- Der Traktorreifen muss als Teamleistung 6-mal überschlagen werden.
- Jedes Team hat 3 Versuche.
- Der Reifen muss nach jedem Überschlagen flach auf dem Boden liegen, bevor er für den nächsten Überschlag angehoben werden darf.
- Die Zeit wird ab Startkommando gemessen und gestoppt, sobald er nach dem sechsten Überschlagen komplett und ruhig auf dem Boden liegt.

Baumstamm ziehen

- Bei diesem Wettkampf wird ein Baumstamm an einem Seil um einen Rundkurs gezogen.
- Nach jeder Runde wird der Baumstamm im Lauf an den nächsten Athleten weitergegeben.
- Jeder Athlet hat eine Runde mit dem Stamm zu absolvieren.
- Die Zeit wird gemessen, sobald der Erste losspringt und wieder gestoppt, sobald der Baumstamm vom letzten Athleten komplett über die Ziellinie gezogen wird.

Baumstamm Slalom

- Es geht es darum, als Team mit einem Baumstamm auf den Schultern einen Slalom Parcours zu absolvieren.
- Jeder Athlet muss während des ganzen Wettlaufs Kontakt zum Baumstamm haben.
- Die stehenden Slalompfosten dürfen zwar leicht touchiert, jedoch nicht umgeworfen werden.
- Die Zeit wird gemessen, sobald das Team losspringt und wieder gestoppt sobald der komplette Baumstamm über die Ziellinie befördert wurde.



Traktor ziehen

- Das Ziel dieser Disziplin ist es, als Team einen Traktor an einem Hanfseil über eine Strecke von 10m zu ziehen.
- Jedes Team hat 3 Versuche.
- Die Zeit wird ab Startkommando gemessen und gestoppt, sobald die vordere Achse des Traktors die Ziellinie überquert hat.
- Abgesehen von Handschuhen und Stollenschuhen sind keine Hilfsmittel erlaubt.